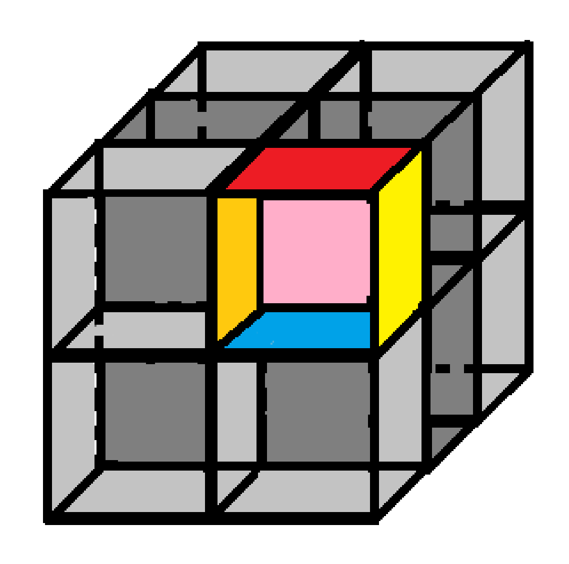
Labyrinthe en réseau social

Manuel d'utilisation



Rédiger par :
Alheritiere Héloïse
Kerboull-Lévy Yannick
Shandiz Shahriar

Table des matières

1.Introduction (ou préambule)

L'objectif du manuel d'utilisation est de guider les utilisateurs à utiliser le site web réaliser.

2.Guide de lecture

A)Maîtrise d'œuvre

Le groupe L3G2 composé de : Kerboull-Lévy Yannick, Alheritiere Héloïse, Shandiz Shahriar et Raki Amine. Ils se répartiront les tâches tout au long de la réalisation du projet.

B)Maîtrise d'ouvrage

La maîtrise d'ouvrage est présentée par :

–M. Denis Nicolas (Tuteur), Chef de projet informatique et enseignant à l'université Paris Descartes.

–M. David Janiczek et M. Damien Pellier, responsables des projets au sein de l'UFR Mathématique et Informatique de l'université Paris Descartes.

3.Mise en œuvre

A)Accueil

a)Se connecter

Pour se connecter, il suffit de rentrer ses informations qui se trouvent dans l'en-tête des pages :

- Accueil
- Vos commentaires
- Mot de passe oublié
- Inscrivez-vous

Puis d'appuyer sur « Se connecter ». Si les informations sont bonnes, la page joueur ou concepteur apparaîtra.

b)Inscription

Il faut obligatoirement remplir les champs, les quels sont indiqués avec une étoile devant :

–« Pseudo », ce sera votre identifiant.
–Deux champs de « Mot de passe », afin de confirmer la compatibilité des deux.
–« E-mail », pour recevoir un e-mail de confirmation après l'inscription.

Et deux champs optionnels à remplir :
–« Ville », pour votre géolocalisation.
–Vous pouvez également choisir votre « Avatar ». Dans le cas où vous n'en choisissez pas, une image vous est attribué par défaut.

À la fin, pour bien être enregistrer il faut cliquer sur « valider ».

c)Mots de passe oublier

Il faut mettre son pseudo dans le champ « votre pseudo » et son adresse e-mail dans le champs « E-mail », puis de cliquer sur « valider » pour que un mail puisse être envoyé sur l’adresse mail enregistré dans le profil. Ce mail contient le mot de passe associé au pseudo.
Il faut faire attention que l'adresse mail correspond bien à celle avec laquelle, nous nous étions inscrit.

d)Livre d'or

Pour visualiser tous les commentaires laissés, il suffit de bouger le curseur de la fenêtre de commentaire. Il est afficher du plus vieux au plus récent commentaires.
En remplissant le champ « pseudo » par son propre pseudo ou un autre, ainsi que en remplissant le champ « traces » par du texte, ces informations seront enregistré si le bouton « Envoyer » est cliqué.

B)Menu

Pour modifier son profil, cliquer sur le bouton « Modifier profil »
Pour recommencer le labyrinthe de la case départ, cliquer sur le bouton « Recommencer »
Pour ajouter une énigme ou plus, cliquer sur « Soumettre énigme »
Pour accéder aux énigmes proposé par l’utilisateur cliquer sur « Liste des énigmes »
Pour accéder aux énigmes sauvegarder comme brouillon proposé par l’utilisateur cliquer sur « Liste des brouillons »
Pour se déconnecter, cliquer sur « Se déconnecter »

C)Interface « JOUEUR »

a) Jouer

Cliquer sur une porte pour afficher une énigme.
Une énigme apparaît. Résolvez l’énigme pour passer dans la pièce suivante.
Vous pouvez changer d’énigme à tout moment.

b) Chat

Pour envoyer un message à quelqu’un qui se trouve dans la même pièce que vous, il suffit de cliquer sur le pseudo ou sur son avatar pour sélectionner la personne avec qui vous voulez

envoyer un message. Son pseudo apparaitra au-dessus de la fenêtre de discussion. Ensuite il faut entrer votre texte dans le champ texte limité à 100 caractères et cliquer sur envoyer.

Si votre statut passe en « absent », vous n'êtes plus visible dans la salle de chat. Pour redevenir visible, donc « présent », cliquer sur « absent », faites un rafraîchissement de la page ou sélectionner une nouvelle porte afin de redevenir visible.

c) Déplacement

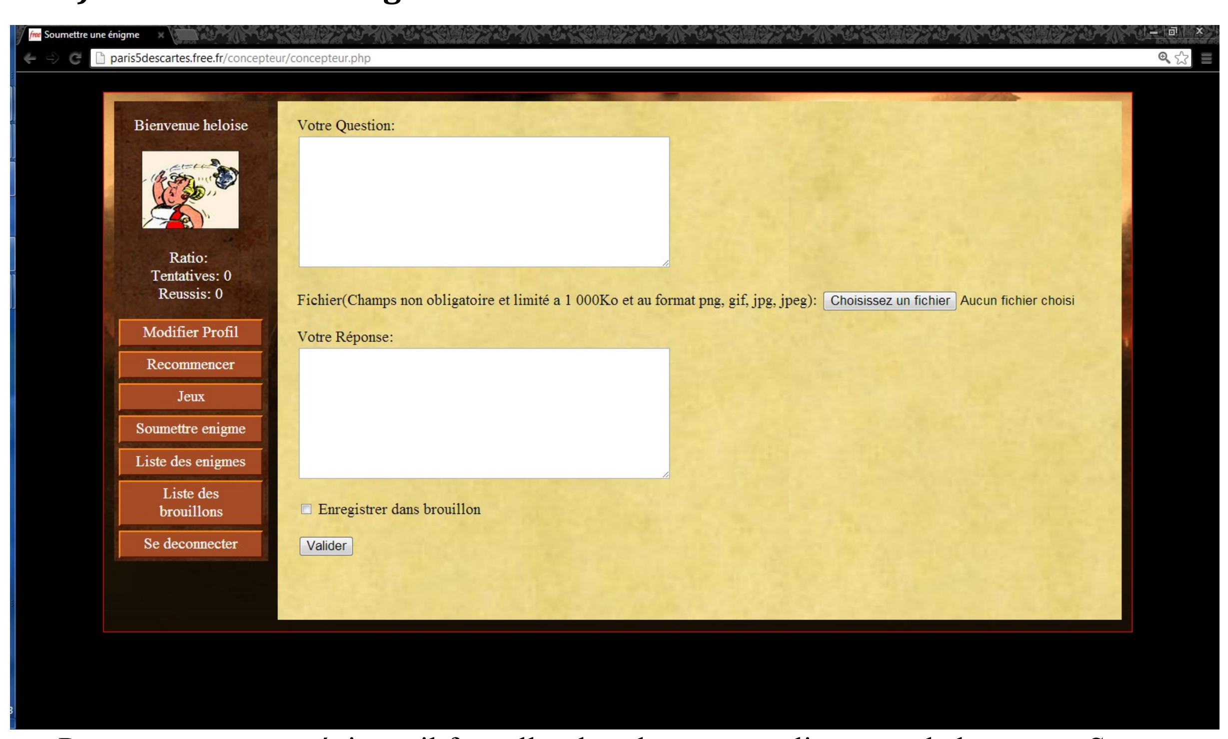
Les portes « rouges » sont les portes contenant des énigmes non résolues. En les résolvant on débloque d'autre pièces.

Les portes « noires » permettent de retourner sur une autre pièce comme l'énigme la gardant à était résolue.

On peut recommencer depuis le début du parcour à tout moment. Mais toutes les portes seront réinitialisés.

D)Interface « CONCEPTEUR »

a)Soumettre une énigme



Pour soumettre une énigme il faut aller dans le menu et cliquer sur le bouton « Soumettre une énigme ».

Il suffit alors de remplir les champs question et réponse. Il est possible d'ajouter une image à condition qu'elle respecte le format et la taille indiqué sur la page.

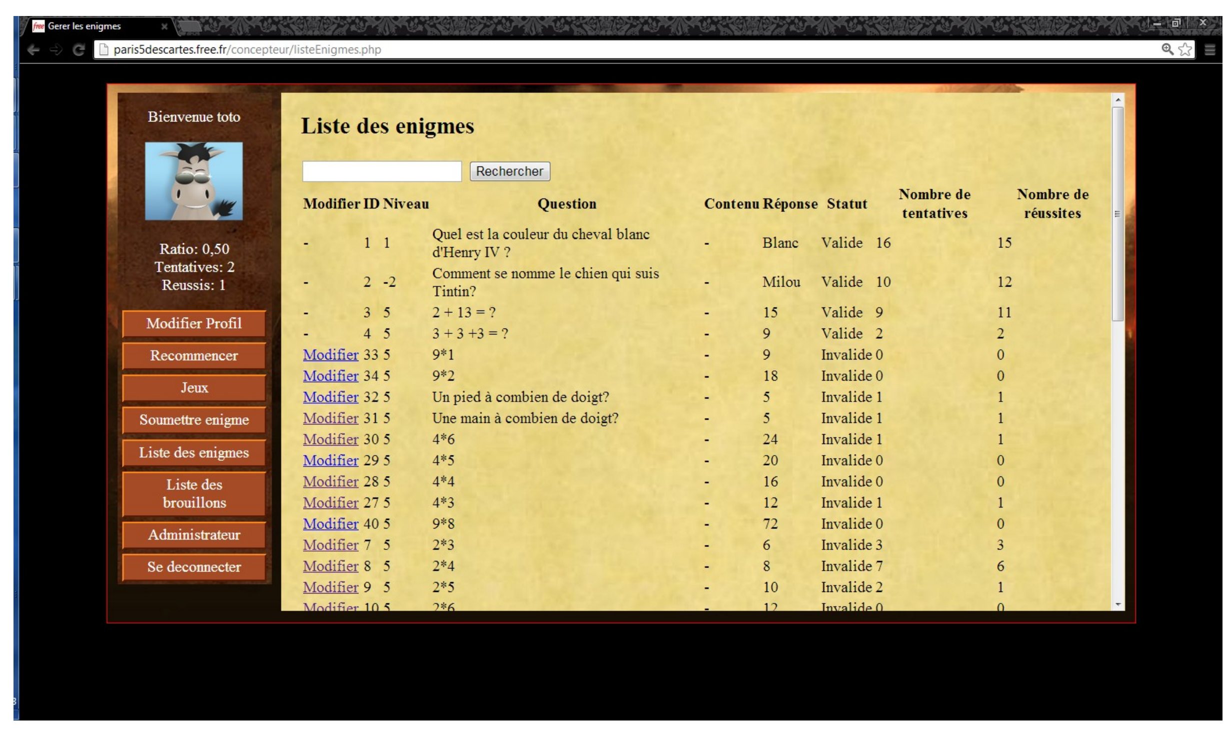
ATTENTION : Le champ « question » est limité à 255 caractères et le champ réponse est limitée à 30 caractères.

Par sécurité, l'utilisateur peut sauvegarder sa question pour lui permettre une éventuelle correction. Pour cela il suffit de cocher la case « Enregistrer dans brouillon ».

b) modifier une énigme

Si l'énigme n'est pas encore validée, il est possible de modifier son énigme. Si elle n'est pas encore intégrée au labyrinthe il est possible de l'enregistrer dans brouillons.

c)Liste de ses énigmes



Modifier	ID	Niveau	Question	Contenu	Réponse	Statut	Nombre de tentatives	Nombre de réussites
-	1	1	Quel est la couleur du cheval blanc d'Henry IV ?	-	Blanc	Valide	16	15
-	2	-2	Comment se nomme le chien qui suis Tintin?	-	Milou	Valide	10	12
-	3	5	2 + 13 = ?	-	15	Valide	9	11
-	4	5	3 + 3 +3 = ?	-	9	Valide	2	2
Modifier	33	5	9*1	-	9	Invalide	0	0
Modifier	34	5	9*2	-	18	Invalide	0	0
Modifier	32	5	Un pied à combien de doigt?	-	5	Invalide	1	1
Modifier	31	5	Une main à combien de doigt?	-	5	Invalide	1	1
Modifier	30	5	4*6	-	24	Invalide	1	1
Modifier	29	5	4*5	-	20	Invalide	0	0
Modifier	28	5	4*4	-	16	Invalide	0	0
Modifier	27	5	4*3	-	12	Invalide	1	1
Modifier	40	5	9*8	-	72	Invalide	0	0
Modifier	7	5	2*3	-	6	Invalide	3	3
Modifier	8	5	2*4	-	8	Invalide	7	6
Modifier	9	5	2*5	-	10	Invalide	2	1
Modifier	10	5	2*6	-	12	Invalide	0	0

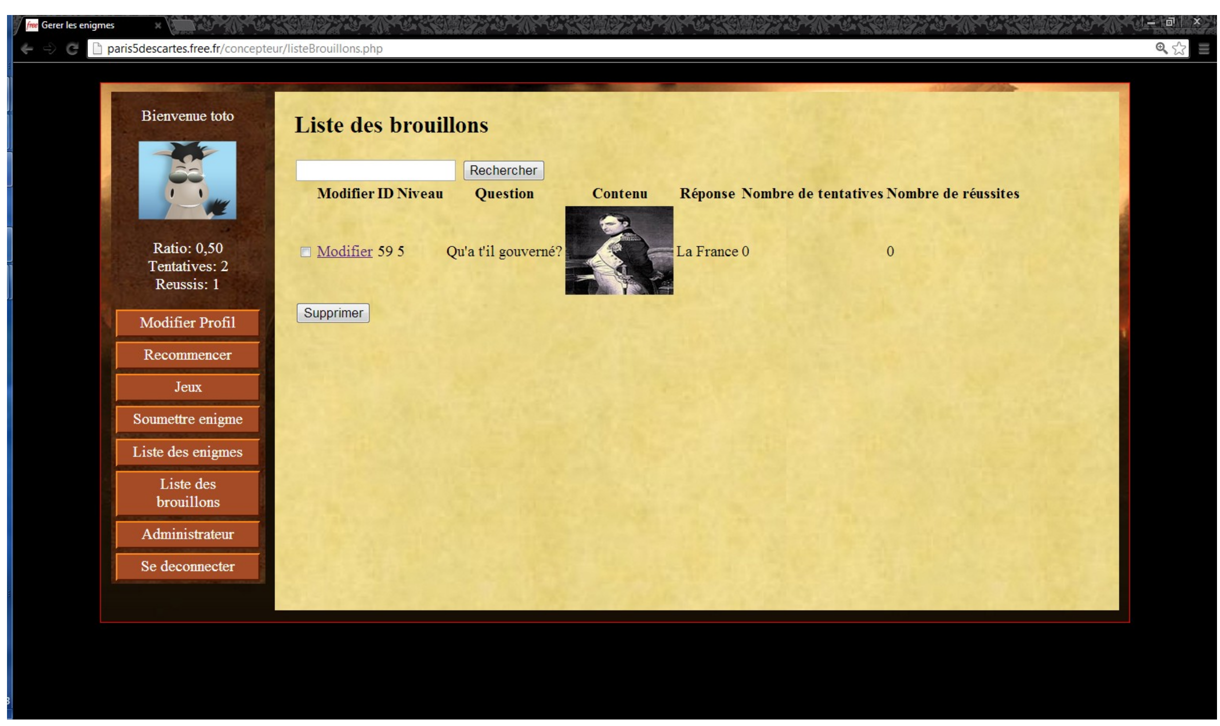
On y trouve toutes les énigmes que le joueur a soumis à l'exception des brouillons.

L'auteur de celles-ci peut corriger les éventuelles erreurs.

Pour ce faire l'utilisateur doit cliquent sur « modifier » (indication qui est devant l'énigme soumise). Il arrive sur la page «modifier une énigme » avec la liste des champs préalablement remplis

ATTENTION : Il n'est pas possible de modifier une énigme au statut « Valider » (seul l'administrateur le peut). On peut enregistrer dans brouillons une énigme au statut « En attente ».

d)Liste des brouillons



On y retrouve toutes les fonctionnalités qu'il y avait pour la « liste de ses énigmes » avec en plus, la possibilité de supprimer des énigmes. Pour cela l'utilisateur doit cochées les énigmes à supprimer et ensuite cliquer sur le bouton « supprimer ».

E)Modifier Profil

Nous retrouvons les anciennes informations :

- Pseudo
- Avatar
- Mot de passe
- E-mail
- Ville

Si nous remplissons les champs, en appuyant sur « Enregistrer », les modification s'enregistre.

F)Moteur de recherche.

Afin de faciliter pour un utilisateur ou l'administrateur la recherche soit d'une énigme ou d'un joueur un moteur de recherche est associé a chaque page « liste ». Il permet, à partir d'un élément (mots dans une phrase ou pseudo d'un joueur de faire apparaître les éléments comportant dans la page seulement les termes demander.

4.Liste des commandes

Un utilisateur peut :

- Se connecter en rentrant ses informations de connexion.
- Lire les règles du jeu..
- S'inscrire sur le site.

- Lire les commentaires laissés
- Mettre un commentaire
- Modifier son profil
- Cliquer sur une porte pour faire apparaître une énigme.
- Résoudre une énigme
- Signaler une énigme posant un problème.
- Envoyer des messages privés avec un autre joueur.
- Sélectionner la personne avec qui il veut parler
- Voire les messages reçus.
- Voire les messages envoyés
- Passer en mode Joueur
- Passer en mode Concepteur
- Afficher sa liste d'énigme
- Afficher toutes les informations concernant les énigmes
- Rechercher une énigme
- Créer une énigme
- Insérer une image dans l'énigme
- Enregistrer l'énigme comme prête à être insérer au labyrinthe
- Enregistrer l'énigme comme brouillon
- Afficher toutes les énigmes en brouillons
- Modifier une énigme en brouillon
- Supprimer une énigme en brouillon
- Récupérer son mot de passe dans le cas où il l'a oublié
- Se déconnecter

Un administrateur ayant accès à toutes les commandes précédentes, mais a aussi :

- Accéder à la liste des utilisateurs.
- Chercher un utilisateur.
- Bannir un utilisateur pour une certaine durée.
- Accéder à la liste des énigmes.
- Chercher une énigme.
- Supprimer une énigme.
- Modifier une énigme.
- Signaler une énigme ayant un problème.
- Ne plus signaler une énigme ayant un problème.

5.Messages d'erreur

L'espace de stockage peut devenir insuffisante avec les avatars ou les images concernant les énigmes. Pour y remédier, il faut augmenter l'espace de stockage.